

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah adalah investasi bangsa, karena anak usia tersebut adalah generasi penerus bangsa. Tumbuh kembang anak usia sekolah yang optimal tergantung pemberian nutrisi yang berkualitas dan kuantitas yang benar. Dalam masa tumbuh kembang tersebut pemberian nutrisi atau asupan zat gizi pada anak tidak selalu dapat dilaksanakan dengan sempurna. Banyak sekali masalah yang ditimbulkan dalam pemberian makanan yang tidak benar dan menyimpang. Penyimpangan ini mengakibatkan gangguan pada banyak organ dan system tubuh anak (Judarwanto, 2006).

Masalah gizi anak adalah gangguan kesehatan anak yang disebabkan oleh tidak seimbangnya pemenuhan kebutuhan zat gizi yang diperoleh dari makanan (Syarief, 2010). Salah satu penyebab masalah gizi pada anak adalah konsumsi anak, keragaman bahan dan keragaman jenis masakan yang mempengaruhi kejiwaan misalnya kebosanan, anak lebih cenderung memilih menu setiap hari sehingga miskin kandungan nutrisi, serta kurangnya pengetahuan anak terhadap makanan bergizi (Santoso dan Ranti, 2009).

Beberapa upaya untuk menangani masalah gizi, diantaranya adalah peningkatan pengetahuan gizi pada anak, khususnya anak usia sekolah. Anak-anak umumnya mempunyai hasrat besar untuk ingin tahu dan mempelajarinya lebih jauh, serta mempunyai pemikiran yang lebih terbuka dibandingkan orang

dewasa (Suhardjo, 1996). Melalui kebebasan imajinasinya anak-anak kerap kali menjadikan media gambar sebagai referensi yang dianggap penting dan menyenangkan, sehingga dalam hal ini peranan media sangat penting dalam meningkatkan pengetahuan pada anak (Armando, 2009).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, salah satunya yaitu media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Mengingat karakteristik anak yang menjadikan media gambar sebagai referensi yang penting dan menyenangkan, maka komik dapat dijadikan media yang sesuai untuk proses pengajaran pada anak (Sudjana dan Rivai, 2001).

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya (Sudjana dan Rivai, 2001). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), komik adalah cerita bergambar seperti dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang umunya mudah dicerna dan lucu.

Peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan ketertarikan bagi para siswa, sehingga diharapkan komik dapat membantu pemahaman anak tentang suatu informasi, dalam hal ini tentang pentingnya makanan bergizi. Mengingat komik merupakan

suatu bentuk bacaan yang menarik anak membacanya tanpa harus dibujuk, pemakaiannya yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan perannya yang realistis menarik semua siswa dari berbagai tingkat usia. Berdasarkan peran komik tersebut, maka diharapkan komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif (Sudjana dan Rivai, 2001).

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang telah dilakukan di SDN Tunggulsari II Surakarta pada bulan November 2010, didapatkan hasil 45% anak mempunyai pengetahuan mengenai makanan bergizi yang rendah, ini ditunjukkan adanya ketidakpahaman mengenai bahan makanan yang mengandung vitamin, kalsium, protein dan lemak. Selain itu dari hasil wawancara beberapa anak dapat disimpulkan bahwa anak mempunyai kebiasaan makan yang kurang baik, diantaranya tidak suka sayur, dan suka memilih makanan yang siap saji seperti nugget, dan indomie.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, “Apakah pengembangan media Komunikasi Informasi dan Edukasi (KIE) makanan bergizi berbasis komik dapat diterima siswa Sekolah Dasar?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas secara umum penelitian ini dimaksudkan untuk

mengembangkan bentuk, ruang, ukuran, warna, serta materi Komunikasi Informasi Edukasi (KIE) Makanan Bergizi berbasis komik yang dapat diterima siswa Sekolah Dasar.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengembangkan bentuk, ruang, ukuran, warna, dan materi makanan bergizi berbasis komik.
- b. Mendeskripsikan daya terima anak SD terhadap komik tentang makanan bergizi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi para guru khususnya guru Penjaskes agar memberikan pengetahuan mengenai makanan bergizi.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang makanan bergizi pada siswa SDN Tunggulsari II.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dalam melaksanakan penelitian lebih luas dan lengkap khususnya tentang pengetahuan gizi pada siswa SD melalui media komik.